



La percezione sociale del gioco d'azzardo in Italia

di Luciano Monti, Condirettore Scientifico della Fondazione Bruno Visentini e Docente di Politiche dell'Unione Europea presso l'Università LUISS

La prima tentazione, quando si affronta il tema del gioco d'azzardo, è quella di andare a prendere in esame l'aspetto problematico, quello che "fa notizia", che scuote le coscienze, che alimenta l'idea che il primo prodotto della recessione sia la disperazione che spinge alcuni cittadini a cadere nella spirale del gioco.

Allorquando si prende in esame la percezione sociale sul gioco d'azzardo, il primo luogo comune da sfatare è che i giocatori "problematici" rappresentino una quota significativa dei giocatori e che dunque il gioco d'azzardo abbia un impatto sociale negativo sulla comunità. Come noto sono considerati giocatori "problematici" coloro che presentano almeno tre delle seguenti caratteristiche: attenzione completamente assorbita dal gioco; necessità di giocare somme di denaro crescenti per raggiungere l'eccitazione desiderata; tentativi senza successo in passato di smettere di giocare o a giocare meno; irritabilità e aggressività quando si prova a smettere di giocare o giocare meno; dopo aver perso denaro, volontà di giocare per rifarsi delle perdite; menzogne a familiari o ad altri per nascondere il proprio comportamento di gioco esagerato; commissione di atti illegali per trovare i soldi per giocare; rischio di perdere relazioni significative, lavoro, opportunità di studio o di carriera a causa del gioco; richiesta di prestiti ad altre persone per ottenere il denaro necessario per giocare o per risolvere i problemi finanziari causati dal gioco.

Ebbene, il Rapporto realizzato su questo tema dalla Fondazione Bruno Visentini, che sarà presentato in LUISS l'11 maggio pv, evidenzia come in Italia, dove si stima che oltre il 44% dei cittadini tra i 18 e i 75 anni ha giocato almeno una volta nell'ultimo anno, soltanto tra l'1,4% (secondo il DSM-IV, Manuale diagnostico statistico dei disturbi mentali) e lo 0,9% (secondo il PGSI, Indice di gravità del gioco problematico) deve considerarsi problematico. La stragrande maggioranza dei cittadini ha un rapporto sereno con il gioco pur nelle diversità culturali e territoriali (il gioco preferito dagli Italiani continua a essere quello del Gratta&Vinci seguito dalla Lotteria Italia per le donne e dal Superenalotto per gli uomini, ma la percentuale maggiore di giocate è invece concentrata per quasi il 50% nelle *Newslot* e *Videolottery*).

Il primo paragone corre con il vino. Si pensi che, benché oltre un italiano su due di 11 anni e più dichiara di aver bevuto vino almeno una volta nel corso dell'anno, soltanto il 2,4% di questi ne assume oltre mezzo litro al giorno) e il 4,8% tra i 25 e i 44 anni dichiara un consumo abituale eccedentario di bevande alcoliche in generale. Percentuale che scende al 3,1% se si considerano solo le donne (ISTAT, Indagine sulla vita quotidiana, 2016)

Ne consegue che, come per il vino (tra l'altro uno dei prodotti di eccellenza del nostro Paese), anche per il gioco d'azzardo non è il consumo il problema, ma il suo eventuale abuso o utilizzo non regolamentato: giocare *on line* mentre si guida è pericoloso come farlo con un tasso alcolico superiore a quello consentito. E bere un vino prodotto con additivi oltre la norma è come giocare presso un fornitore non legalizzato.

Il gioco dunque, come il vino, rappresenta un volano importante dal punto di vista economico ed occupazionale (il gioco rappresenta circa il 4% del PIL, garantendo 150.000 occupati*, mentre il vino rappresenta quasi l'1% del PIL**).

Non solo, ma i dati del Rapporto FBV dimostrano come non sia vero che a giocare sono i meno abbienti, bensì il consumo di servizi legati al gioco cresce con l'aumento del livello di benessere e di istruzione dell'utente, a riprova che esso è parte integrante dell'utilizzo del proprio tempo libero. La percentuale di giocatori laureati è in particolare pari al 28,3%, ben superiore a quella dei laureati rispetto ai cittadini nel loro complesso.

In conclusione Gioco e Sviluppo non sono tra loro in contraddizione, ma anzi possono essere considerati una componente del benessere.

Fondazione Bruno Visentini

Fonti:

**Sistema Gioco Italia-Confindustria, 2016*

***Istat, 2015*